

# Rapport de recherche

PROGRAMME ACTIONS CONCERTÉES

## **Bingo électronique et traditionnel: examen des caractéristiques, habitudes de jeu, trajectoires et perceptions des joueurs**

### **Section 2 : Résumé**

#### **Chercheur principal**

**Serge Sévigny, Université Laval**

#### **Co-chercheur(s)**

Isabelle Giroux, Université Laval  
Stéphane Bouchard, Université du Québec en Outaouais

#### **Établissement gestionnaire de la subvention**

Université Laval

#### **Numéro du projet de recherche**

2018-BI-211966

#### **Titre de l'Action concertée**

Évaluation de l'effet de l'implantation de salles pilotes de bingo électronique sur les comportements des joueurs et joueuses et sur leurs habitudes de jeu

#### **Partenaire(s) de l'Action concertée**

Ministère de la santé et des services sociaux (MSSS), Loto-Québec,  
et Fonds de recherche du Québec – Société et culture (FRQSC)

## **Effet de l'implantation des salles pilotes de bingo électronique sur les comportements, habitudes et perceptions des joueuses et joueurs**

En réaction à une baisse d'affluence dans les salles de bingo, Loto-Québec a implanté le jeu de bingo+ (bingo électronique). Vers octobre 2018, cinq salles pilotes ont offert ce nouveau jeu. En raison de son accessibilité, de ses caractéristiques structurelles (p. ex., forfaits, grand nombre de cartes, rapidité des mini-jeux) et de l'environnement dans lequel il s'offre (disponibilité d'autres jeux de hasard et d'argent [JHA] et d'alcool en salle adjacente), il paraissait légitime de se questionner sur les risques que pouvait représenter le bingo+.

Les objectifs de cette étude visaient donc à déterminer jusqu'à quel point le bingo+ pouvait devenir, ou non, un jeu problématique, notamment auprès des joueuses et joueurs de bingo. L'étude décrit leurs caractéristiques, habitudes et comportements de jeu, trajectoires et perceptions. De plus, elle examine les perceptions et comportements envers le jeu responsable. Des personnes des salles pilotes (groupe bingo+) ont été comparées à des personnes de salles témoin (groupe bingo traditionnel). Notons que les salles pilotes ont cessé le bingo+ en automne 2019, ou avant. Une des salles pilotes n'a opéré le bingo+ que pendant deux mois et sa clientèle n'a donc pas été incluse lors des comparaisons entre les deux groupes.

Deux méthodes de cueillette de données ont été utilisées : (1) entrevues téléphoniques auprès de joueuses et joueurs de bingo et d'employées et employés travaillant en salle de bingo et (2) observations-terrain en salle de bingo (genre, âge estimé, utilisation du vérificateur électronique et de la tablette électronique : joue avec/sans la tablette et avec/sans les cartes traditionnelles). Au total, 437 personnes ont fourni des données valides avant l'implantation

(Temps 1 : T1) et 386, au suivi post-implantation de neuf mois (Temps 2 : T2). Puis, suite au retrait du bingo+ et à la fermeture des salles de bingo en temps de pandémie (Covid-19), 221 personnes sélectionnées ont été questionnées à nouveau (Temps 3 : T3). De plus, des entrevues téléphoniques ont été réalisées auprès de 17 employées et employés au T1, dont 16 au T2.

L'échantillon au T1, dont la moyenne d'âge était 65 ans (É.-T. = 11,6), se composait de 80 % de femmes. En moyenne, les personnes des deux groupes rapportaient jouer deux programmes de bingo par semaine, pour une durée d'environ quatre heures trente minutes par programme. Les dépenses de jeu du groupe bingo+ n'étaient généralement pas statistiquement différentes de celles du groupe bingo traditionnel (voir l'annexe pour plus de détails). Lorsqu'on ne considère que la salle la plus fréquentée par les joueuses et joueurs, les dépenses moyennes de jeu par programme du groupe bingo+ s'élevaient à un peu plus de 50\$ (T1 et T2), les dépenses hebdomadaires tournaient autour de 116\$ au Temps 1 (médiane 80\$) et 109\$ au Temps 2 (médiane 71\$). Ces personnes dépensaient également environ 41\$ par semaine (médiane 10\$), en moyenne, aux autres jeux offerts dans le site (Kinzo, loterie vidéo, etc.) au Temps 1 contre 46\$ au Temps 2 (médiane 7\$). Elles dépensaient, par semaine, en moyenne 30\$ au Temps 1 (médiane 9\$) et 28\$ au Temps 2 (médiane 13\$) aux jeux à l'extérieur des sites de bingo, incluant les jeux par Internet.

Les résultats révèlent aussi que les personnes qui utilisaient un vérificateur électronique au T1 dépensaient, tant dans les salles traditionnelles que dans les salles pilotes, plus d'argent au bingo que celles qui n'utilisaient pas de vérificateur au T1.

La majorité des personnes des deux groupes jouaient en compagnie de leurs proches ou se joignaient à une table de jeu avec des amis, de la famille, ce qui représente, selon elles, une bonne occasion de se divertir, de socialiser et de rencontrer de nouvelles personnes. Une forte majorité de joueuses et joueurs a commencé à jouer au bingo en étant accompagnée. Les résultats montrent que la presque totalité des joueuses et joueurs rapportait ne pas consommer d'alcool ou de drogue avant le jeu et pendant les pauses de jeu.

Pour la grande majorité des joueuses et joueurs, le bingo+ n'a pas eu de conséquences sur différentes sphères de leur vie. Par contre, pour une faible proportion de personnes du groupe bingo+, la participation était perçue comme apportant des conséquences positives sur la vie sociale (25 %), familiale (11 %), l'humeur (9 %) et des conséquences négatives sur l'humeur (4 %) et les finances (4 %). Selon l'*Indice canadien du jeu excessif* (Ferris & Wynne, 2001) adapté pour évaluer les problèmes de jeu spécifiques au bingo, 71 % des personnes du groupe bingo+ et 78 % des gens du groupe bingo traditionnel ne présentaient pas de problème au bingo au T2 (% arrondis). Mais, certains membres du groupe bingo+ présentaient un risque faible (19 %) ou modéré (9 %) de développer un problème alors que dans le groupe bingo traditionnel, on retrouvait des proportions de 16 % (faible) et 4 % (modéré). Toujours au T2, selon les données auto-rapportées, on ne retrouvait aucune personne qui disait jouer de manière excessive dans le groupe bingo+ contre 1,6 % dans le groupe bingo traditionnel. Ces taux arrondis montrent que pour certaines personnes, le bingo peut engendrer des préoccupations, pertes de contrôle et diverses conséquences.

La majorité des joueuses et joueurs (70 %) exposés à la nouvelle tablette électronique l'ont utilisée et 83 % d'entre eux jouaient toujours avec les à-côtés (cartes traditionnelles) simultanément. Peu de personnes ont joué avec les mini-jeux inclus dans les tablettes (11 %). Même si près de la moitié des personnes du groupe bingo+ (47 %) se disaient satisfaites ou très satisfaites du bingo+, 80 % des personnes du groupe bingo+ préféraient le bingo traditionnel.

Au T2, 84 % des joueuses et joueurs du groupe bingo+ et 80 % des gens du groupe traditionnel se fixaient des limites (médiane autour de 40\$ par programme). Les gens du groupe bingo+ respectaient souvent (13 %) ou toujours (77 %) ces limites au T2 comparativement à 25 % et 62 %, respectivement, pour les personnes du groupe traditionnel.

Globalement, les joueuses et joueurs des deux groupes percevaient principalement le jeu responsable (JR) comme étant le fait de fixer des limites (15 %) ; respecter ses limites (21 %) ; se contrôler, jouer selon ses moyens, être raisonnable (42 %). Près de 88 % des répondantes et répondants mentionnaient ne pas poser de gestes de JR en salle et pourtant, 82% se fixaient des limites. Parmi les gestes mentionnés par les 12 % qui disaient poser des gestes de JR, on retrouve : respecter ses limites; diminuer la fréquence de ses sorties au bingo; ne pas utiliser de vérificateur ou de tablette; ne pas prendre de surplus de cartes; prendre moins d'à-côtés en jouant; et ne pas amener de cartes de débit.

Les résultats dévoilent que seulement six des 17 employées et employés interviewés rapportaient avoir suivi une formation en JR. Pour le personnel, le JR se résume à la présence de cartes, dépliants, affiches mettant de l'avant que le

jeu doit demeurer un jeu, et passe par l'attitude du personnel auprès de la clientèle (voir annexe). Quatre des 17 membres du personnel étaient déjà intervenus auprès de la clientèle pour pratiquer des actions de JR et seulement quatre employées et employés souhaitaient que des mesures supplémentaires de JR soient implantées (voir annexe). La plupart jugeaient que ce n'était pas nécessaire puisque les joueuses et les joueurs ne semblaient pas en détresse.

Le T3 a été divisé en deux portions. La première portait sur les habitudes et comportements ayant eu lieu avant les fermetures liées à la Covid-19 du printemps 2020 et incluait la période suivant le retrait du bingo+ (automne 2019 à printemps 2020). La deuxième concernait les habitudes vécues après la fermeture des salles de bingo au printemps 2020.

Au T3, suite aux fermetures en temps de Covid (printemps 2020), plusieurs personnes ont souligné des répercussions négatives (23 %) ou positives (15 %) sur leur vie sociale, négatives sur leur humeur (16 %) et positives sur leurs finances (45 %). La seule autre différence entre les trois temps de mesure, concerne le pourcentage de joueuses et joueurs qui avaient un compte sur Espacejeux.com. Il est passé de 5 %, aux T1 et T2, à 10 %, trois mois après les fermetures des établissements de jeu au Québec (salles de bingo, casinos, bars avec loterie-vidéo, salon de jeu). En lien avec les autres variables, les personnes interviewées au T3 rapportent des habitudes similaires à celles rapportées aux T1 et T2 et les groupes (bingo+ et traditionnel) ne se distinguent pas. Une forte majorité (88 %) des gens du groupe bingo+ n'a pas remplacé ce jeu par d'autres jeux (autre le bingo traditionnel) ou dépensé plus d'argent (89 %) ou joué plus souvent à d'autres jeux (91 %) après le retrait du bingo+.

Pour conclure, cette étude est novatrice et génère des résultats importants puisqu'elle permet de mieux cerner les caractéristiques d'une clientèle participant à un jeu (bingo électronique) non étudié au Québec et peu étudié ailleurs dans le monde. Ce faisant, les résultats et retombées de cette étude répondent principalement à l'appel de propositions des Actions concertées en permettant de mieux connaître la clientèle qui joue au bingo et les risques associés à la participation à ce jeu. Des pistes de solution destinées aux différents protagonistes concernés par l'offre de jeu au Québec, œuvrant dans les milieux décisionnels, publics, de recherche ou d'intervention, sont incluses dans la section 3 du rapport.